CATAN
TRADERS & BARBARIANS

VARIJANTE & SCENARIJI ZA KAMPANJE

Sadržaj igre:



- 98 dijelova za igru
  - 24 viteza (6 od svake boje)
  - 12 mostova (3 od svake boje)
  - 4 kola (1 od svake boje)
  - 36 barbara (brončani)
  - 22 deve (smeđe)
- 120 karata
  - 1 set karata za „Catan karte događaja“ varijantu
  - 4 karte za scenarij „Ribari Catana“
  - 1 set karata za scenarij „Napad barbara“
  - 2 seta karata za scenarij „Trgovci i barbari“
- 17 pločica terena, ribolovne zone i pločice morskog okvira
- 40 zlatnih novčića (25 malih i 15 velikih)
- 3 posebne karte/pločice“nadglednik luke“, „najbogatiji naseljenik“ i „siromašni naseljenik“(4 primjerka)
- 21 Catan vaučer (chit)
- 36 oznaka robe
- 30 oznaka ribe
- 1 knjižica s pravilima

VARIJANTE 

Prije vaše prve igre:

Pažljivo odvojite odvojite dijelove za igru iz kartonskog okvira. Na pozadini većih kartonskih dijelova pronaći ćete ime zavisne varijante ili scenarija. Boja pozadine služi kao dodatna raspoznavajuća karakteristika – svaka varijanta ili scenario ima posebnu boju. Možete te boje pronači i na pozadinama karata.

Varijanta „Prijateljski pljačkaš“___________________siva
Varijanta „Catan karte događaja“_________________crna
Varijanta „Nadglednik luke“___________________crvena
Varijanta „Catan za dvoje“______________________zelena
Scenarij „Ribari Catana“__________________svijetlo plava
Scenarij „Rijeke Catana“__________________tamno plava
Scenarij „Karavane“___________________________tan
Scenarij „Napad barbara“_________________tamno zelena
Scenarij „Trgovci i barbari“__________________ljubičasta



Napomena
Varijante se mogu međusobno kombinirati kao i sa različitim scenarijima iz *„Trgovaca i barbara“*, iz *„Pomoraca Catana“* i do određenog dijela sa *„Catan: Gradovi i vitezovi“*. Za neke kombiacije scenarija i varijanti, pravila moraju biti malo izmijenjena ili adaptirana. Svaka izmjena pravila će biti objašnjena u specifičnoj varijanti ili scenariju.

VARIJANTE

Prijateljski pljačkaš

Trajanje igre...prema scenariju
Dodatni dijelovi...nikakvi

O čemu se radi

Tko još nije osjetio frustraciju kada se pljačkaš pomakne na polje blizu vašeg naselja rano tokom igre? Ne samo da možete izgubiti resurse, nego vam može blokirati proizvodnju važnog resursa sve dok nije bačena „7“ ili dok nije odigrana karta viteza. Varijanta „Prijateljskog pljačkaša“ vas štiti sve dok ne osvojite više od dva boda (victory point).

Izmjena pravila

Kada je bačena „7“ ili kada se odigra karta „Vitez“. pljačkaš se nemože pomaknuti na polje koje graniči sa naseljem igrača koji ima manje od dva boda.
Kada koristite ovu varijantu, svejedno gubite pola resursa ako bacite „7“ a imate više od 7 karata resursa.

Natuknice

Ova varijanta igre bi se trebala koristiti kada se igra u krugu obitelji, posebno ako se igraju i djeca.

Moguće kombinacije

Ova varijanta se može kombinirati sa svim drugim varijatama i scenarijima iz *„T & B“* i *„Pomoraca Catana“* bez izmjena pravila.

Catan karte događaja

Trajanje igre...prema scenariju
Dodatni dijelovi:



O čemu se radi

Ove karte zamijenjuju kockice! Kada je vaš red, ne bacate kockicu, nego umjesto toga vučete gornju kartu iz špila „karata događaja“ licem prema gore. Broj koji je u malom kružiću na karti određuje koji tereni na mapi proizvode resurse.
Karta okrenuta licem prema gore može potaknuti određeni događaj. Postoji 11 različitih karata događaja, a skoro pola ih ima okidače za događaje.
Statistički ispravna podjela brojeva na kartama smanjuje nasumičnost bacanja kockica. Ali zato događaj u ubacuju novi element iznenađenja u igru i tako proizvodeći malo drukčiji ugođaj u igri.

Posebna priprema

Izdvojite karte sa kratkim pravilima i kartu „Nova godina“
a) Promiješajte 36 preostalih karata
b) Postavite 5 karata iz promiješanog špila licem prema dole da biste započeli „špil događaja“
c) Postavite kartu „Nova godina“ na vrh tih 5 karata
d) Postavite ostatak promiješanih karata licem prema dole na kartu „Nova godina“
Sada ste pripremili špil karata događaja i spremni ste započeti igru, Svaki krug otkrijte najgornju kartu i potom riješite mogući događaj. Zatim na kraju proizvedite sve resurse koji koriste broj pokazan na karti.
Kada se otkrije karta „Nova godina“ ponovo pripremite špil karata događaja i ponovo otkijte gornju kart, riješite događaj i proizvedite resurse koji koriste broj s karte.

Dodatna pravila

Pljačkaš napada (Robber atacks)



1. Svaki igrač sa više od 7 karata mora odbaciti pola (zaokruženo na niže).
2. Pomaknite pljačkaša. Povucite nasumce jednu kartu resursa od bilo kojeg igrača koji ima naselje i/ili grad u susjedstvu sa poljem gdje se nalazi pljačkaš.

Epidemija (Epidemic)

Svi igrači dobijaju samo jedan resurs za svaki grad koji proizvodi resurse u ovom krugu.
Gradovi i vitezovi (G&V): Nemožete uzeti kartu s robom (commodity card)

Zemljotres (Earhquake)

Svaki igrač okreće maksimalno jednu cestu postrance. Nemožete graditi ceste dok se ova ne popravi. Popravak ceste košta jednu ciglu i jedno drvo. Ceste koje su okrenute postrance se i dalje računaju za „najdužu cestu“



Dobri susjedi (good neighbours)

Svaki igrač daje svojem susjedu na lijevo jednu kartu resursa po želji davatelja (ako je ima).
G&V: možete dati kartu robe umjesto resursa. Ako imate samo robu, onda morate dati robu

Turnir (tournament)

Igrači s najviše karata „vitez“ ili „vojnik“ uzima jednu kartu resursa iz banke.
G&V: Igrači sa najviše aktivnih vitezova uzima kartu resursa. Nemože se uzeti karta robe.

Prednost u trgovini (trade advantage)
Igrač koji ima kartu „najduža cesta“ (ako nije uzeta, onda igrač sa najviše cesta) može uzeti kartu resursa od bilo kojeg igrača. Nemožete uzeti kartu razvoja (development).
G&V: Nemožete uzeti kartu napretka

Mirno more (calm sea)

Igrač(i) s najviše luka mogu izabrati jednu kartu resursa po želji.
G&V: Nemožete uzeti kartu s robom (commodity card).

Pljačkaš bježi (robber flees)

Pljačkaš se vraća u pustinju. Ne uzimajte karte od bilo kojeg igrača.

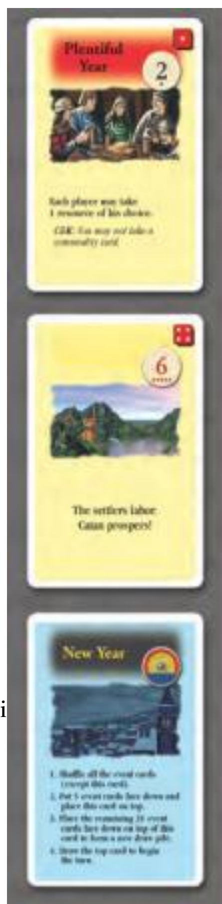
Susjedska pomoć (neighbourly assistance)
Igrači sa najviše bodova daju ostalim igračima sa manje bodova jednu kartu resursa po svom izboru. Ako nemate dovoljno resursa da date svakom igraču po jedan resurs, onda ne dajete resurse.
G&V: možete dati kartu robe umjesto resursa. Ako imate samo robu, onda morate dati robu

Sukob (conflict)
Igrač koji ima kartu „najveća vojska“ (ako nitko nema tu kartu, onda igrač sa najviše karata „vitez“ ili „vojnik“ uzima 1 kartu resursa od bilo kojeg igrača.
G&V: svaki igrač s najvišom vrijednosti ak tivnih vitezova uzima nasumičnu kartu resursa/roba. Nemožete uzeti kartu napretka

Dobra godina (plentiful year)

Svaki igrač može uzeti jednu kartu resursa po svom izboru.
G&V: Nemožete uzeti kartu robe.

,



Karte bez događaja (cards witout events)

Naseljenici rade. Catan napreduje!
Napomena: Nema nikakvih događaja

Nova godina (new year)
1. Promiješajte sve karte događaja (osim ove karte
2. Stavite 5 karata događaja licem prema dolje i postavite ovu kartu na vrh.
3. Postavite preostalih 31 kartu događaja licem prema dolje povrh ove karte da biste napravili novi špil.
4. Povucite gornju kartu da biste počeli novi krug.

Moguće kombinacije

Ova varijanta se može kombinirati sa svim drugim varijatama i scenarijima iz *„T & B“* i *„Pomoraca Catana“* bez izmjena pravila.
Za **Gradove i Vitezove:** Bacite G&V kockicu događaja svaki put kada okrenete kartu događaja. Ako kockica pokazuje gradska vrata, uzmite vrijednost crvene kockice prikazane na karti događaja za karte napretka. Zatim se igra nastavlja normalno.

Nadglednik luke (harbormaster)

Trajanje igre..prema scenariju
Dodatni dijelovi:

O čemu se radi

Kako trgovina postaje sve važnija i važnija u Catanu, luke imaju sve veću i veću važnost. Naselja i gradovi u blizini luka, daju „bodo-ve luke“. Igrač koji ima najviše „bodova luke“ do-bija 2 posebna boda (vict-ory pointsa).

Posebna priprema

Postavite kartu „nadglednik luke“ pored ploče za igru.

Igra

Normalna pravila iz osnovne igre se primjenjuju. Ako tokom svojeg kruga imate 11 ili više bodova, igra završava a vi ste pobjednik.

Dodatna pravila

- Naselje pored luke daje 1 „bod luke“. Grad pored luke daje 2 „boda luke“
- prvi igrač koji osvoji 3 „boda luke“ dobija posebnu kartu „nadglednik luke“ (harbormaster), koja vrijedi 2 boda (victory point).
- ako neki drugi igrač više „bodova luke“ preuzima kartu i 2 boda (victory pointa)

Moguće kombinacije

Ova varijanta se može kombinirati sa svim drugim varijatama i scenarijima iz *„T & B“* i *„Pomoraca Catana“* bez izmjena pravila. Za bilo koji scenarij, normalan broj bodova potrban za pobjedu bi trebao biti povećan za 1.

Catan za dvoje

Trajanje igre..prema scenariju
Dodatni dijelovi:

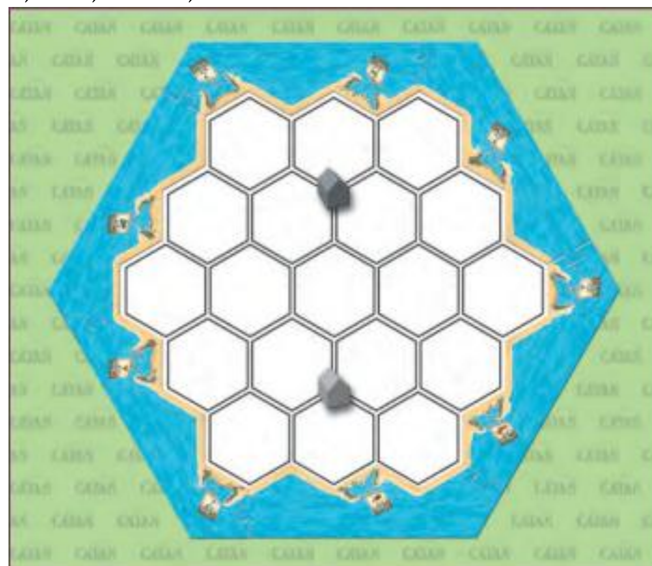


Posebna priprema

Postavite dva seta dijelova za igru koji nisu odabrani od strane igrača pored ploče za igru. Oni će služiti kao dijelovi za igru od dva imaginirana neutralna igrača.
Postavite i oznake razmjene pored ploče. Na početku igre svaki igrač dobija 5 oznaka razmjene.

Postavljanje

Za svakog neutralnog igrača, postavite jedno naselje (bez ceste) na jedno od križanja na ploči za igru označenih na sljedećoj ilustraciji.



Vi i vaši protivnici tada gradite dva početna naselja sa cestama, prema normalnim pravilima za postavljanje. Nakon završetka faze postavljanja svaki igrač ima 2 naselja i dvije ceste na ploči za igru dok svaki neutralni igrač ima po jedno naselje.

Igra

U načelu se primjenjuju standardna pravila iz osnovne igre. Izmjene pravila su opisane niže.

Dodatna pravila

Bacanje kockice za proizvodnju

U vašem krugu bacate kockicu dvaput za redom. *Bitno je da se rezultati dva bacanja razlikuju*. Ako je rezultat drugog bacanja jednak prvom, bacajte kockicu ponovo, sve dok ne dobijete različite rezultate. Odmah poslije bacanja kockica, dva prava igrača uzimaju resurse i/ili miču pljačkaša ako je bačena „7".

Napredak gradnje neutralnih igrača

Kada gradite cestu, morate sagraditi cestu i za neutralne igrače (besplatno). Kada izgradite naselje morate graditi naselje i za jednog od neutralnih igrača (besplatno). Ako nema ispravne lokacije za naselje za neutralne igrače, onda morate sagraditi cestu.

Kada gradite grad ili kupujete kartu razvoja (development card) to ne utječe na neutralne igrače. Neutralni igrači ne dobijaju resurse, ali mogu osvojiti kartu „najduža cesta"

Korištenje oznaka razmjene

U svojem krugu možete platiti 1 ili 2 oznake i odabrati jednu od ove dvije akcije:

- **„Prisilna razmjena"** – povucite dvije karte resursa nasumce iz ruke svojeg protivnika i dajete mu dvije karte po svom izboru. Ako jedan od igrača ima samo jednu kartu, možete razmijeniti samo jednu kartu.
- **„Pomicanje pljačkaša"** – smijete pomaknuti pljačkaša u područje pustinje

Ako imate manje ili jednako bodova od svog protivnika, onda plaćate samo jednu oznaku razmjene, a ako imate više bodova, onda plaćate dvije oznake.

Nadopuna oznaka razmjene

- Jednom tokom svog kruga možete odbaciti jednu kartu „vitez" koja je okrenuta licem prema gore i uzima dvije oznake razmjene. Ako imate kartu „najveća vojska" okrenutu licem i odbacite kartu „vitez", možda ćete morati staviti sa strane kartu „najveća vojska". Ako nakon odbacivanja imate samo 2 karte „vitez" okrenute licem prema gore, isto ih stavite sa strane. Ako vi i vaš protivnik imate istu količinu karata (ili vaš protivnik ima više)poslje odbacivanja, isto ih stavite sa strane. Nakon toga, igrač sa najviše karata „vitez" licem prema gore (najmanje 3) uzima kartu „najduža cesta".
- kada sagradite naselje do pločice s pustinjom uzmite 2 oznake razmjene (isto vrijedi tokom faze postavljanja)
- kada sagradite naselje do pločice obale uzmite 1 oznaku razmjene (isto vrijedi tokom faze postavljanja)
- kada sagradite naselje do pločice s pustinjom i do pločice s obalom uzmite 3 oznake razmjene (isto vrijedi tokom faze postavljanja)

Moguće kombinacije

Ova varijanta se može kombinirati sa svim ostalim *T&B* varijantama, kao i sa *T&B* scenarijima, scenarijima iz „*Pomoraca Catana*" u kojima nije izbačena karta „najveća vojska"

Kombinacija sa „Karte događaja" varijantom – U svojem krugu, vučete dvije karte događaja umjesto bacanja kockice. Ako druga karta ima isti broj za proizvodnju resursa kao prva, ne vučete dalje karte. Rezultat proizvodnje se samo jednom primjenjuje.

Kombinacija sa "G&V" – Nije moguće igrati ovu kombinaciju

SCENARIJI ZA KAMPANJE

Ribari Catana (Fishermen of Catan)

Trajanje igre...prema scenariju

Dodatni dijelovi:



O čemu se radi

Obala i jezera Catana su krcata ribom, ali je riba rijetka ali i poznata roba u Catanu. Očiti je potez poslati ribiče na obale Catana da nabavljaju traženu robu iz dubina rijeka i oceana.

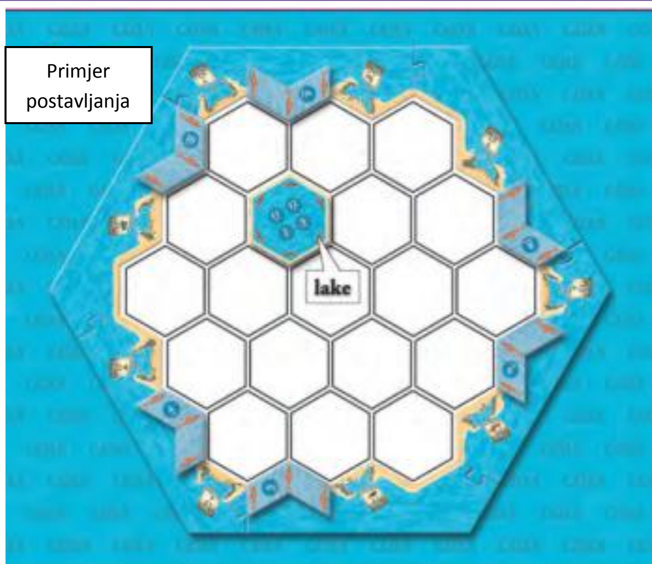
Ulovljena riba se uskoro pokazuje kao tražena roba. Za dvije ribe pljačkaš dobrovoljno napušta Catan, za 3 ribe banka daje jedna resurs, za 5 riba radnici će bespaltno sagraditi cestu...

Posebna priprema

- Zamijenite pločicu pustinje sa pločicom jezera. Jezero nemože biti postavljeno na obalu.
- Pomiješajte oznake ribe i oznaku stare čizme i postavite ih u blizinu karata resursa.
- Na svaku sekciju okvira postavite jednu pločicu ribolovne zone, tako da vrh pokauje prema otoku.
- Ako sagradite i drugo naselje blizu ribolovne zone dobit ćete oznaku ribe (vidite niže), u dodatak svim ostalim početnim resursima.
- Postavite pljačkaša u blizinu ploče za igru. On ulazi u igru tek kad se baci prva „7".

Igra

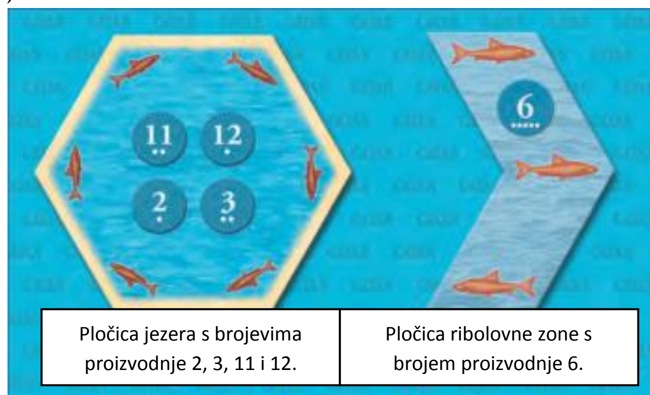
U načelu se primjenjuju standardna pravila iz osnovne igre. Izmjene pravila su opisane niže.



Dodatna pravila

Svaka ribolovna zona dodiruje 3 obalna križanja. Naselja i gradovi na tim križanjima imaju šansu dobiti oznake ribe. Svaka ribolovna zona pokazuje broj koji se treba dobiti bacanjem kocke. Kada se dobije taj broj, svako naselje ili grad u blizini dobija oznake ribe. Svako naselje dobija jednu oznaku ribe a svaki grad dvije.

Ako imate naselje ili grad na križanju do jezera, možete uzeti jednu (ili dvije u slučaju grada) ozanku ribe, kada je rezultat na kockicama 2, 3, 11 ili 12.
Oznake ribe vuku se nasumce iz zalihe. Ako nema dovoljno oznaka ribe da svi dobiju ono što su proizveli, onda nitko ne dobija ribu taj krug.
Pregledajte svaki put oznaku ribe kad ih vučete iz zalihe. Ako ste izvukli „staru čizmu“ morate ju odmah pokazati (vidi niže) Ako pokazuje ribu, čuvajte ju kod sebe licem prema dole dok ju ne odlučite iskoristiti.



Pločica jezera s brojevima proizvodnje 2, 3, 11 i 12.

Pločica ribolovne zone s brojem proizvodnje 6.

Akcije s oznakama ribe

Na svakoj oznaci pikazane su jedna, dvije ili tri ribe. Tokom svog kruga možete odbaciti oznake ribe da biste napravili određenu akciju. Možete odbaciti više oznaka ribe, da bi ste napravili više korisne akcije. Što više ribe odbacite, veća je korist:

2 ribe ....Maknite pljačkaša sa ploče (Ne kradite resurse) sve dok se ne vrati (ili pomoću „7“ ili kroz korištenje karte „vitez“)
3 ribe....................Ukradite nasumačan resurs od drugog igrača
4 ribe............................Uzmite resurs iz zalihe po vlastitoj želji
5 riba .....Sagradite besplatno cestu (koristeći normalna pravila za gradnju)
7 riba ....Uzmite besplatno kartu razvoja

Oznake ribe koje ste iskorirtili ostavite licem prema gore kod zalihe neiskorištenih oznaka riba.

Posebni slučajevi

- **Najviše 7 oznaka ribe:** Nemožete imati više od 7 oznaka ribe u bilo kojem slučaju. Ako već imate 7 oznaka ribe, a trebate dobiti još 1 ili 2 za naselje ili grad, možete zamijeniti jednu od svojih oznaka za oznaku iz zalihe u nadi da ćete dobiti oznaku s više ribe na njoj.
- **Nema ostatka:** Ako je broj ribe na vašim oznakama veći od onog koji je potreban za određenu akciju, višak se gubi.
- **Više akcija po krugu je dozvoljeno:** Možete iskoristiti vaše oznake ribe za više od jedne akcije po vašem krugu. Morate akcije koristiti jednu po jednu i nezavisno jednu od druge. Na primjer, nemožete predati 2 oznake sa po tri ribe na njima i poslati pljačkaša u pustinju (2 ribe) i uzeti resurs iz banke (4 ribe).
- **Oznake ribe nisu resursi:** Oznake ribe se ne računaju kao resursi: nemojte ih računati ka maskimalnom broju resursa koje možete držati kod sebe i ne odbacujte ih kada bacite „7“. Isto tako, nemožete iskoristiti pljačkaša da ukrade oznake ribe.
- **Luke i ribolovne zone:** Ako imate naselje ili grad koji dodiruje i luku i ribolovnu zonu dobijate oba bonusa
- **Kada ispraznite zalihu oznaka ribe:** Kada uzmete zadnju oznaku ribe, prekrenite sve iskorištene oznake ribe, i promiješajte ih licem prema dole i tako formirajte novu zalihu
- **Nema trgovine ribom:** Igrači se nesmiju razmjenjivati za oznake ribe

Stara čizma…

Kada izvučete „staru čizmu“ morate ju odmah pokazati! Tokom svog kruga, poslije bacanja kockica, možete ju predati drugom igraču. „Staru čizmu“ možete predati igraču koji ima isto ili više bodova od vas. Ali, ako vi imate najviše bodova, morate ju držati kod sebe.

Dok je „stara čizma“ u vašem vlasništvu, trebate 1 dodatni bod da biste pobjedili. To znači da trebate 11 bodova za pobjedu. „Stara čizma“ nije negativan bod. Tko god ju ima treba dodatana bod za pobjedu.

Kraj igre

Igra zavtšava čim jedan igrač ima dovoljno bodova za pobjedu (10 normalno, 11 ako ima „staru čizmu“).

Moguće kombinacije

Ovaj scenario je moguće kombinirati sa bilo kojim drugim scenarijem ili varijantom:

Kombinacija s „Catan za dvoje“ varijantom

- tokom postavljanja svaki igrač dobija 5 oznaka ribe: dva sa jednom ribom, dva sa dvije ribe i jedan sa tri ribe.

Ostale oznake se promiješaju i postave licem prema dole pored ploče za igru.

- Oznake razmjene se ne koriste. Igrač koji ima manje bodova treba jednu ribu manje za svaku akciju.
- Dodatne oznake ribe se dobijaju samo kad se na kockicama dobije rezultat koji odgovara broju na pločici sa ribolovnom zonom, a ne gradnjom naselja ili grada na pločici koja graniči sa ribolovnom zonom ili predajom karte „vitez“.

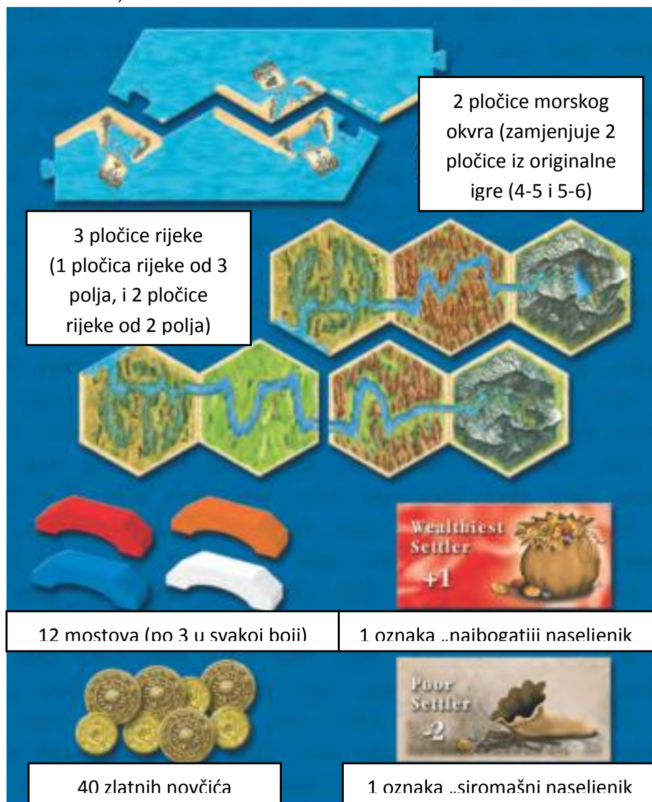
Kombinacija sa „Catan karte događaja“ varijantom

- pljačkaš bježi (robber flees): postavite pljačkaša pored ploče za igru i iskoristite ga ponovo tek kad se ponovo tek kad se baci „7“ ili kroz upotrebu karte „vitez“

Kada se kombinira sa varijantom „Nadglednik luke“ (harbormaster) ovaj scenarij bi se trebao igrati dok jedan igrač ne osvoji 11 bodova u normalnom slučaju, ili 12 ako ima „staru čizmu“

Rijeke Catana (Rivers of Catan)

Trajanje igre..oko 45-60 min
Dodatni dijelovi:

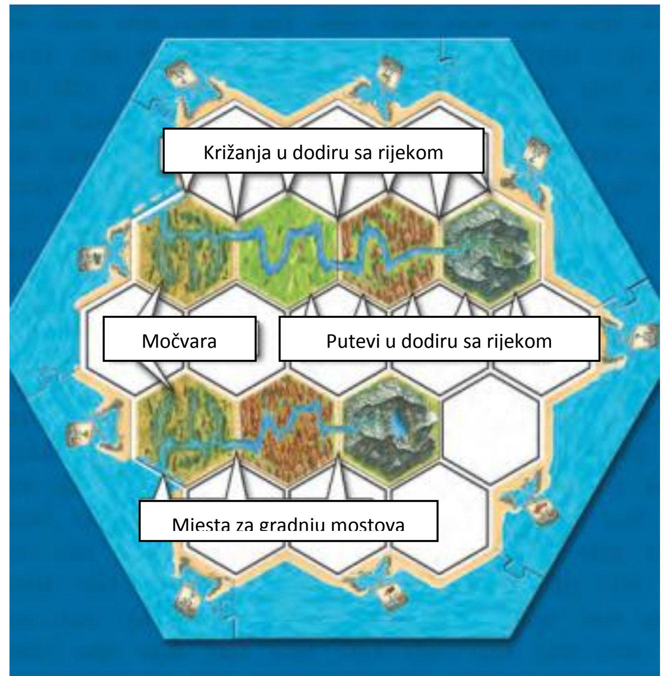


O čemu se radi

Za svaku cestu i svako naselje sagrađeno do rijeke, dobijate jedan novčić. Možete zamijeniti 2 novčića za jedan resurs po vašem izboru. Ako imate najviše novca, postajete „najbogatiji naseljenik (wealthiest settler) i tako osvajate jedan bod za pobjedu, ali ako potrošite sav novac postajete „siromašni naseljenik“ i tako gubite 2 boda.

Posebna priprema

- Složite okvir i postavite pločice rijeke kao na slici dole. Zamijenite dva dijela okvira iz originalne igre (označeni sa 4-5 i 5-6) sa odgovarajučom dijelovima iz ovog proširenja.



- Izvadite sljedeće pločice iz originalne igre: 2 pločice s planinama, 2 pločice s brdima, 2 pločice s pašnjacima i 1 pločicu s pustinjom. Ostale pločice iskoristite za kreaciju otoka.
- Kada postavljate oznake s brojevima, preskočite pločice s močvarom i na njih ne postavljajte brojeve.
- Postavite prvu oznaku s brojem „A“ na bilo koju obalnu pločicu. Zatim preskočite oznaku s brojem „2“ („B“) i postavite ga sa strane, postavite ostale oznake po abecednom redu, kao u normalnom postavljanju u originalnoj igri. Na kraju postavite oznaku „2“ („B“) na pločicu s brojem „12“(„H“). Sada ta pločica proizvodi resurse kad god je rezultat na kockicama „2“ ili „12“.
- Postavite pljačkaša na bilo koju pločicu s močvarom
- Postavite novčiće pored ploče za igru. U ovoj fazi igre ni jedan igrač nema novčiće.
- Uzmite 3 mosta u svojoj boji
- Postavite oznake „najbogatiji naseljenik“ i „siromašni naseljenik“ pored ploče

Postavljanje

Svaki igrač postavlja 2 naselja i jednu cestu kao u normalnom postavljanju u originalnoj igri. Primjenjuju se sljedeća pravila:

- Nemožete graditi cestu na mjestim predviđenim za grdaju mostova. Mjesto za gradnju mosta je put koji prelazi rijeku. Ovo pravilo vrijedi kroz cijelu igru.
- Za svako naselje koje sagradite do rijeke, osvajate jedan novčić.
- Za svaku cestu koju sagradite do rijeke, osvajate jedan novčić.

Oznake „najbogatiji naseljenik“ i „siromašni naseljenik“

Možete započeti igru sa 4 novčića najviše. Ako imate najmanje novčića dobijate oznaku „siromašni naseljenik“ (minus 2 boda). Ako više igrača ima istu količinu novaca (čak i 0), svi dobijaju oznaku „siromašni naseljenik“.
Ako samo jedan igrač ima najviše novčića, dobija oznaku „najbogatiji naseljenik“ koja vrijedi 1 bod.

Igra

U načelu se primjenjuju standardna pravila iz osnovne igre. Izmjene pravila su opisane niže.

Dodatna pravila

Naselja i ceste izgrađene do rijeke

Kao i u fazi postavljanja , dobijate po 1 novčić za svaku cestu i naselje sagrađeno do pločice s rijekom. Ali ne dobijate dodatne novčiće ako se to naselje pretvori u grad.

Gradnja mostova

Gradnja mosta zahtijeva 2 cigle i jedno drvo. Novi most se mora nadovezivati na jednu od vaših postojećih cesta, naselja ili gradova. Most može biti sagrađen samo na jednoj od sedam lokacija za gradnju mostova (mjesto na kojem put prelazi rijeku). Za svaki most koji sagradite, osvajate 3 novčića. U svrhu određivanja „najduže ceste“ i gradnje naselja, mostovi se računaju kao cesta. Možete sagraditi najviše 3 mosta. Nemožete iskoristiti kartu razvoja „gradnja ceste“ (road building) da biste sagradili most umjesto ceste.

Oznake „siromašni naseljenik“



Ako imate najmanje novaca, u bilo kojem trenutku u igri, dobit ćete oznaku „siromašni naseljenik“ (minus 2 boda). Ako je više igrača izjednačeno u najmanjem broju novčića, svi ti igrači dobijaju oznaku. Čim nećete imati najmanje novčića vraćate onaku „siromašni naseljenik“ u zalihu. Kada imate ovu oznaku, vaš broj bodova je umanjen za dva boda.

Oznaka „najbogatiji naseljenik“



Ova posebna oznaka vrijedi jedan dodatan bod. U početku dobijate ovu oznaku ako imate sami najviše novčića. Ako imate ovu oznaku, možete ju izgubiti ako drugi igrač ima jednako ili više novčića od vas. Ovo se može dogoditi ako potrošite dio novčića ili ako drugi igrač dobije novčića. Jedna od dvije stvari se može dogoditi:

- Ako je igrač sam sa najvećim brojem novčića, oznaka prelazi u vlasništvo tog igrača.
- Ako je rezultat izjednačen, onda oznaku vraćate pored ploče za igru, sve dok jedan igrač nebude sam imao najviše novaca

Novčići

Tokom svojeg kruga, najviše 2 puta možete zamijeniti 2 novčića za resurs po svom izboru. Možete potrošiti novčiće u krugu kad ih i primite. Novčiće možete razmjenjivati kao da su resursi s drugim igračima ili bankom u omjeru 4:1 (ili 3:1 ili 2:1 sa lukama). Novčići nemogu biti ukradeni od strane pljačkaša. Novčići nemogu biti uzeti korištenjem karte razvoja „monopol“ (monopoly).

Kraj igre

Igra zavtšava čim jedan igrač osvoji 10 bodova u svom krugu.

Moguće kombinacije

Ovaj scenario je moguće kombinirati sa bilo kojim drugim scenarijem ili varijantom:

Kombinacija s „Catan za dvoje“ varijantom

- Kada sagradite naselje do rijeke, dobijate dvije oznake razmjene
- umjesto da pljačkaš bježi u pustinju (koja se ne koristi u ovom scenariju), on bježi u močvaru.

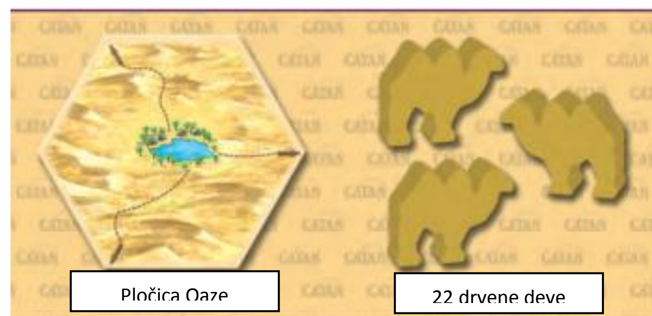
Kombinacija sa „Catan karte događaja“ varijantom

- pljačkaš bježi (robber flees): postavite pljačkaša pored ploče za igru i iskoristite ga ponovo tek kad se ponovo tek kad se baci „7“ ili kroz upotrebu karte „vitez“

Kada se kombinira sa varijantom „Nadglednik luke“ (harbormaster) ovaj scenarij bi se trebao igrati dok jedan igrač ne osvoji 11 bodova.

Karavane (the Caravans)

Trajanje igre...oko 60 min
Dodatni dijelovi:



O čemu se radi

Nomadi su se naselili u Oazi. U velikoj su potrebi za vunom i žitom, a u razmjenu nude robu iz pustinje. Pošto Catan uvjek može priskrbiti koju ovcu ili malo žita, nomadi šalju deve da transportiraju tražene resurse. Karavane se formiraju tokom igre – svaka karavana se sastoji od niza deva koji počinje u Oazi. Svaki grad ili naselje koji se nalazi do karavanske rute, vrijedi jedan dodatan bod za pobjedu. Svaka cesta koja ide paralelno sa rutom kojom prolazi karavana, vrijedi duplo (važno za računanje „najduže ceste).

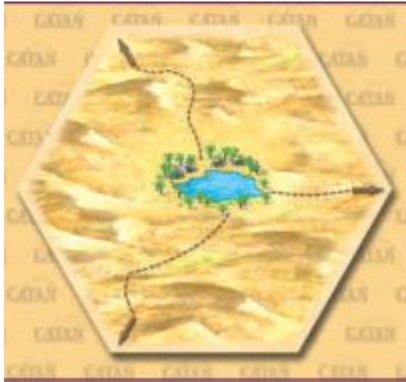
Posebna priprema

Pločica Oaze zamjenjuje pločicu pustinje. Oazu postavite u sami centar ploče za igru, prije nego postavite ostatak otoka

Catan. Deve postavite pored ploče za igru. Pljačkaša postavite pored ploče za igru; čim prvi put dobijete rezultat na

kockicama „7“, postavite ga bilo koju pločicu s oznakom broja (na na Oazu)

.



Igra

U načelu se primjenjuju standardna pravila iz osnovne igre. Izmjene pravila su opisane niže.

Dodatna pravila

Ako, poslije postavljanja , sagradite koje naselje, ili pretvorite naselje u grad tokom svog kruga, jedna deva je postavljena nakon što završite svoj krug. Ali, nije nužno da vi odlučujete gdje će se deva postaviti, nego se postavljanje odlučuje u posebnom krugu glasovanja (voting round).

Postavljanje deva

Tokom igre, 3 različite karavane se formiraju i šire – svaka počinje u oazi i sastoji se od niza deva.

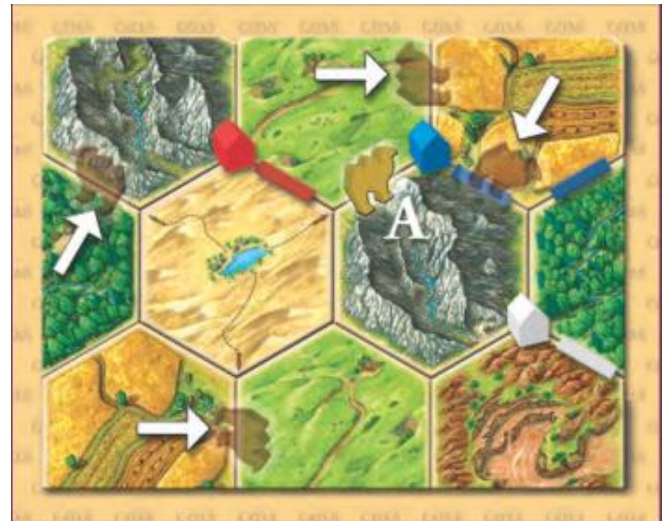
- Svaki put morate postaviti devu na put (path). Taj put nesmije na sebi već imati devu, ali može sadržati cestu. Isto tako, možete sagraditi cestu na putu na kojem je deva. Postavite cestu i devu jedno do drugog na putu.
- Svaka deva ima prednji dio (glava)
- **Prvu devu** morate postaviti na jedan od 3 puta na koje pokazuje strelica na pločici Oaze. (vidi primjer 1.) – prednji dio deve mora biti okrenut od pločice s Oazom. Svaka karavana počinje na drugoj strelici.

Primjer 1. *– Prva deva mora biti postavljena. Postoje 3 puta na koji može biti postavljena.*



- Svaku kasniju devu iste karavane morate postaviti na put tako da njen prednji dio poazuje u smjeru prve deve. Deva mora biti postavljena na put koji je odmah do puta na kojem se nalazi prijašnja deva.
- Ako je još uvjek slobodan jedan od puteva s oaze (sa strelicom) možete formirati novu karavanu
- Nije moguće da se karavana razgrana. Za svaku karavanu uvjek postoje jedan ili dva puta na koji se može postaviti nova deva. Pošto su samo 3 karavane, postoji maksimalno 6 mogućih puteva na koje se može postaviti nova deva. Igrači glasuju gdje će se točno postaviti svaka nova deva.

Primjer 2 *– Deva je postavljena na poziciju „A“, tako da sada postoje 4 moguće pozicije za postavljanje nove deve.*



Krug glasovanja (voting round)

Tokom kruga glasovanja, možete se nadmetati jednom koliko glasova imate da biste usmjerili tok karavane. Nadmetanje počinje sa igračem koji je upravo završio svoj krug, i nastavlja se u smjeru kazaljke na satu. Nadmećete se tako da postavljate karte resursa žita i vune licem prema gore pred sebe. Samo igrači koji su postavili barem jednu kartu pred sebe, mogu pregovarati gdje će se postaviti deva.

- Imate jedan glas za svaku kartu resursa s kojom se nedmećete
- Ako imate više glasova od svih drugih igrača zajedno, vi odlučujete gdje će se deva postaviti
- Ako dva ili više igrača imaju većinu i slažu se oko mjesta postavljanja deve, oni postavljaju devu na to mjesto
- Ako se igrači nemogu usuglasiti, a jedan igrač ima najviše glasova (čak i ako je u manjini kad se zbroje ostali igrači), on odlučuje gdje će se deva postaviti
- Ako nitko nema najviše glasova, onda igrač koji je upravo završio svoj krug odlučuje gdje će se deva postaviti
- Na kraju, svi igrači odbacuju resurse koje su koristili za glasovanje

Napomena: Svaki igrač ima samo jednu priliku za nadmetanje. Kasnije dodvanje resursa za dodatni broj glasova nije dozvoljen.

Posebni slučajevi

Kraj karavane

Karavana završava kada nije moguće više postaviti novu devu. Ako se potroše sve deve, sve 3 karavane završavaju.

Spajanje 2 karavane

Ako se dvije karavane nađu na istom križanju, dalje nastavaljaju kao jedna karavana čim se postavi nova deva.

Deve na obali i u Oazi

Karavana može biti produžena ako se postavi deva na odgovarajući put na obalnoj pločici.
Prva deva u karavani nemoži biti postavljana na put koji omeđuje pločicu Oaze, ali tokom igre se može dogoditi da se karavana vrati do Oaze, i tada je moguće postaviti devu na taj put.

Pogodnosti koje donosi karavana (bonusi)

- **Najduža cesta** – cesta koja dijeli isti put s devom se računa kao dvije ceste za računanje „najduže ceste“ Npr. ako igrač ima 4 uzastopna segmenta ceste, a 2 ta segmenta su na istom putu kao i deva, računalo bi se kao cesta od 6 segmenata.
- **Povečanje vrijednosti gradova i naselja** – Svako naselje ili grad koje je smješteno između dviju deva, vrijedi jedan dodatni bod.



Primjer *– (vidi sliku gore) Tvojite glasovanjekom igre formirale su se 3 poduže karavane. Naselje bijelog igrača i 2 naselja plavog igrača vrijede dodatne bodove. Štoviše, 3 segmenta ceste plavog igrača i jedna bijelog se računaju duplo za „najdužu cestu“. Trenutno je 6 puteva dostupno za postavljanje deva.*

Kraj igre

Igra zavtšava čim jedan igrač osvoji 12 bodova u svom krugu.

Moguće kombinacije

Ovaj scenario je moguće kombinirati sa bilo kojom drugom varijantom iz „Trgovaca i barbara“.

Kombinacija s „Catan za dvoje“ varijantom

1. Ako osvojite glasovanje, morate postaviti 2 deve. Ali morate nastaviti dvije različite karavane.
2. Ako je izjednačeno glasovanje, svaki igrač postavlja jednu devu, prvo onaj koji je upravozavršio krug, potom onaj drugi
3. Umjesto da pošaljete pljačkaša u pustinju, postavite ga u pokraj ploče sve dok ne uđe ponovo u igru (bacanjem rezultata „7“ na kockicama ili kroz uporabu karte „vitez“

Kombinacija sa „Catan karte događaja“ varijantom

- pljačkaš bježi (robber flees): postavite pljačkaša pored ploče za igru i iskoristite ga ponovo tek kad se ponovo tek kad se baci „7“ ili kroz upotrebu karte „vitez“

Kada se kombinira sa varijantom „Nadglednik luke“ (harbormaster) ovaj scenarij bi se trebao igrati dok jedan igrač ne osvoji 11 bodova.

Barabari napadaju

Trajanje igre...oko 60 – 90 min
Dodatni dijelovi:

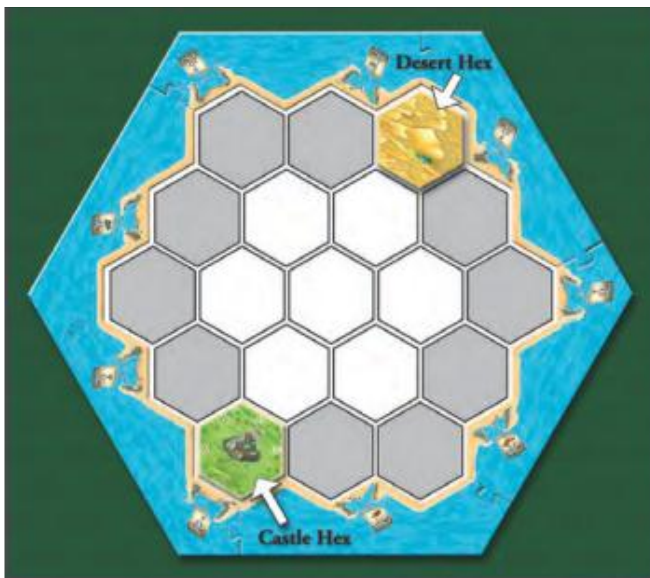


O čemu se radi

Željni plijena, barbari se iskrcavaju na obale Catana. U početku, sama njihova pojava širi strah i trepet. Ali kako sve više i više barbara dolazi preko oceana, počinju okupirati obalne pločice i blokirati proizvodnju resursa. Barbari čak prijete zauzimanjem obalnih naselja i gradova. Da bi preživjeli Catanci moraju pripremiti svoje vitezove u dvorcu i demonstrirajući nikad prije viđeno jedistvo poslati ih u bitku da bi otjerali barbare.

Posebna priprema

- Poslije postavljanja okvira, **prvo postavite vanjske pločice s terenom**. Prvo postavite pločice s pustinjom i dvorcem kako je pokazano na prvoj slici na sljedećoj stranici. Nasumce postavite sljedeće pločice u sivi vanjski krug: dvije šume, dva brda, tri pašnjaka, jednu planinu i dva polja. Ove pločice se računaju kao „obalne pločice“.



- **Postavite unutarnje pločice s terenom**: nasumce postavite sljedeće pločice u bijelo područje na slici gore: jednu šumu, jedan pašnjak, 1 brdo, dvije planine i dva polja. Jedna šuma se ne koristi.
- Poslje postavljanja pločica **postavite oznake s brojevima proizvodnje** i postavite ih kao na slici dolje.
- Uzmite **6 vitezova** u svojoj boji
- Postavite **barbara** na pločice s brojevima „2“ i „12“. Ostale barbare postavite pored ploče za igru.
- Iskoriste **novih 26 karata razvoja** koje ste dobili uz ovo proširenje. Nemojte koristiti karte razvoja iz originalne igre.
- **Ne** koristite posebnu kartu „**najveća vojska**“
- **Ne** koristite **pljačkaša**



Posebna priprema

Postavite se kako je navedeno u originalnoj igri, osim što je vaše drugo naselje zamjenjeno sa gradom. Još uvijek dobijate samo jedan resurs za svaku pločicu koja graniči sa vašim gradom.

Igra

U načelu se primjenjuju standardna pravila iz osnovne igre. Izmjene pravila su opisane niže.

Dodatna pravila

Osim bacanja kockica da biste utvrdili proizvodnju, razmjenu i gradnju, možda ćete morati riješavati i sljedeće akcije tokom svojeg kruga:

1. **Barbari pristaju u Catan** (svaki put kada gradite naselje, ili unaprijeđujete naselje u grad)
2. **Odmah odigrajte kartu razvoja** (svaki put kada kupite kartu razvoja)
3. **Postavite viteza** (svaki put kada odigrate jednu od karata razvoja „knighthood“ ili „black knight“)
4. **Pomaknite svoje vitezove** (na kraju svojeg kruga, nakon što završite razmjenu i gradnju)
5. **Izbacite barbare** (na kraju svojeg kruga, nakon što pomaknete svoje vitezove)

1. Barbari pristaju u Catan

a) Barbari napadaju

Svaki put kada sagradite naselje, ili unaprijedite naselje u grad, morate odmah prekinuti svoj krug i razriješiti „napad barbara“. Ako nema više figurica barbara u zalihi, onda su svi barbari pristali u Catan i više nema „napada barbara“.
Svaki napad se odvija na sljedeći način:

- Bacajte kockice sve dok ne dobijete rezultat koji nije „7“ (bacajte koliko god treba puta). Potom postavite barbara na pločicu koja nosi oznaku s tim brojem. Ako ta obalna pločica več ima na sebi 3 barbara, ne postavljate barbara (i ne bacate ponovo kockice).
- Bacajte kockice sve dok ne dobijete rezultat koji nije „7“ (bacajte koliko god treba puta). Potom postavite barbara na pločicu koja nosi oznaku s tim brojem, a nije ista kao u prethodnom koraku.
- Bacajte kockice sve dok ne dobijete rezultat koji nije „7“ (bacajte koliko god treba puta). Potom postavite barbara na pločicu koja nosi oznaku s tim brojem, a nije ista kao u prethodna 2 koraka.

b) Obalna pločica je osvojena

Čim su postavljena 3 barbara na jednu obalnu pločicu, okrenite oznaku s brojem na toj pločici licem prema dolje.

- Ova „osvojena pločica“ više ne proizvodi resurse kada bacite rezultat na kockicama koji odgovara oznaci na toj pločici. Više ne postavljate barbare na ovu pločicu tokom „napada barbara“.
- Nesmijete graditi cestu na putu uz „osvojenu pločicu“ i nesmijete graditi naselja na križanjima uz „osvojenu pločicu“.

c) Naselje ili grad su osvojeni

Čim grad ili naselje nema neosvojenih pločica uz sebe (npr. okružen je samo osvojenim pločicama ili okvirom), postaje osvojeni grad ili naselje. Okrenite osvojeni grad ili naselje na stranu (bok), ali ga ostavite na križanju gdje je postavljeno.

- Ne osvajate bodove za osvojene gradove/naselja
- Ako osvojeni grad/naselje ima uz sebe luku, nemožete ju koristiti

- Pošto se pločica s pustinjom i pločica s dvorcem nemogu osvojiti, grad ili naselje koji su uz te pločice nemogu biti osvojeni.

***Primjer** – Dogodio se napad barbara: bacate kockice i postavljate barbare:*

- *dobili ste rezultat na kockicama „3" i postavljate barbara na obalnu pločicu s oznakom „3" (A)*
- *dobili ste rezultat na kockicama „9" i postavljate barbara na obalnu pločicu s oznakom „9" (B). Sada su 3 barbara na toj pločici i smatra se „osvojenom pločicom" . Oznaka broja na pločici je okrenuta licem prema dolje. Crveno naselje nema neosvojenih pločica uz sebe i smatra se osvojenim – okrenuto je na bok.*
- *Bacate kockice i rezultat je „3". Pošto je taj rezultat već bačen, morate ponovo baciti kockice.*
- *Novi rezultat na kockicama je „8". Pošto je pločica s oznakom „8" već osvojena(oznaka broja je okrenuta licem prema dolje), ne postavljate barbara.*

I tako, dobili ste tri različita rezultata na kockicama koji nisu „7" i postavili ste 2 barbara u procesu.



2. Odmah odigrajte kartu razvoja

Kada kupite kartu razvoja, odmah ju morate pokazati i odigrati ju. Tokom svojeg kruga možete kupiti više karata razvoja, ali svaku morate odigrati prije nego što kupite sljedeću. Nakon što ste ih odigrali, odbacite iskorištene karte razvoje. Ako potrošite kup s kartama razvoja, ponovo promiješajte odbačene karte razvoja i formirajte novi kup.

3. Postavite viteza



Kada odigrate kartu razvoja „knighthood" postavite svog viteza na jedan od 6 putova koji okružuju dvorac. Taj put nesmije biti već zauzet drugim vitezom. Isto tako, ako odigrate kartu razvoja „black knight", viteza možete postaviti na **bilo koji put na ploč**i koji već nije zauzet drugim vitezom.

3. Pomaknite viteza

Kada ste završili razmjenu i gradnju u svom krugu, možete pomaknuti svakog od svojih vitezova. Vitezove možete pomicati sa puta na kojem se nalaze na bilo koji susjedni put koji već nije zauzet drugim vitezom.

- Svakog viteza možete pomaknuti do 3 puta. Ako platite jedno žito za viteza, možete ga pomaknuti do 5 puta (umjesto 3). Ako želite povećati micanje više vitezova, morate **za svakog platiti jedno žito**.
- Kada pomičete viteza, ignorirajte sve ostale vitezove, ceste, naselja i gradove. Ali, na kraju micanja ni jedan vitez nesmije završiti svoje micanje na putu na kojem se nalazi drugi vitez (vaš ili drugog igrača).
- Nakon što ste završili micanje vitezova, ni jedan nesmije biti na putu uz pločicu dvorca.

4. Izbacite barbare

a) Provjerite pobjede

Na kraju svog kruga, poslije micanja vitezova, provjerite za svaku obalnu pločicu dali su ostvarene pobjede. Počnite provjeravati sa pločicom koja nosi broj „4" (koja je lijevo od pločice s dvorcem) i nastavite u smjeru kazaljke na satu dok sve obalne pločice nisu provjerene.

Za svaku pločicu pobjeda se događa ako je na njoj barem 1 barbar, i više vitezova na putevima uz tu pločicu (6 puteva).

b) Rješavanje pobjede

Kada se dogodi pobjeda na pločici, poraženi barbari postaju zarobljnici. Ti zarobljeni barbari se dijele između igrača koji su sudjelovali u pobjedi (tj. igrači koji su imali vitezove na putevima uz pločicu koja je poražena)

- Ako ste jedini igrač koji je sudjelovao, onda uzimate sve zarobljenike.
- Ako je uključeno više igrača, svaki uključeni igrač osvaja jednog zarobljenika. Ako nema dovoljno zarobljenika za sve igrače, svaki uključeni igrač baca kockicu. Svaki uključeni igrač koji baci najviši rezultat (ponovo bacite izjednačene rezultate) osvaja zarboljenika. Ako ne sovojite zarobljenika, uzimate kompenzaciju od 3 zlatna novčića.
- Ako svaki uključeni igrač uzme zarobljenika i ostane zarobljenik viška, igrač koji ima najviše vitezova uzima zarobljenika. Ako svi imaju isti broj vitezova, bacite kockicu (ponovo bacite izjednačene rezultate). Viši broj osvaja zarobljenika, a gubtnik 3 zlatna novčića.

Svaka 2 osvojena zarobljenika vrijede 1 bod za pobjedu.

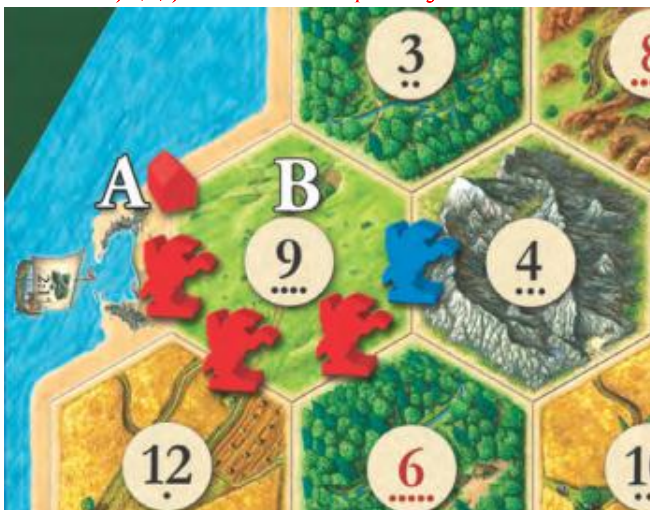
***Primjer (slika na sljedećoj stranici):** Crveni igrač miče svog viteza 3 puta u totalu, na put uz osvojenu pločicu(A). To znači da su 4 viteza u borbi protiv 3 barbara. Vitezi su pobijedili. Dva igrača koji su uključeni u bitku (crveni i plavi) svaki osvajaju po jednog zarobljenika. Crveni igrač, pošto ima više vitezova, osvaja i trećeg zarobljenika.*



c) Ponovo osvojene obalne pločice

Kada se dogodi pobjeda na osvojenoj obalnoj pločici, preokrenite oznaku broja nazad licem prema gore, i sva naselja i gradove vratite u normalan položaj. Pločica opet može proizvoditi resurse, a naselja i gradovi su ponovo funkcionalni (vrijede bodove). Na drugu stranu, napadi barbara mogu ponovo utjecati na ovu pločicu.

Primjer: *Naselje crvenog igrača(A) ponovo je u funkciji, a oznaka broja(B) je okrenuta licem prema gore.*



d) Gubici vitezova poslije pobjede

Poslije svake pobjede, jedan igrač uključen u borbu baca kockicu i postavlja ju u centar pločice s dvorcem.
Rezultat označava jedan od tri „orijentacijska“ para puteva uz pločicu s dvorcem „1&4 ▲“, „2&5 ●“ ili „3&6■“. Provjerite za svakog viteza uključenog u pobjedu. Ako je put na kojem se nalazi vitez na istoj orijentaciji kao jedan od dva puta određenih rezultatom kockice, maknite tog viteza i vratite ga u zalihu. Za svakog viteza koji je maknut na ovaj način, dobijate odštetu od 3 zlatna novčića.

Primjer: *poslije pobjede, bačena je kockica da bi se utvrdilo koji vitez(i) će biti maknuti. Orijentacija “, „2&5 ●“je dobivena. Crveni i plavi vitez su na putevima koji imaju orijentaciju „2&5● “. Vlasnici uzimaju svoje vitezove i vraćaju ih u zalihu, a svaki potom prima odštetu od 2 zlatna novčića.*



Bačena je „7“ za proizvodnju resursa

Ako dobijete rezultat „7“ na kockicama, možete povći jednu nasumce odabranu kartu resursa od bilo kojeg igrača po vašem izboru. U dodatku, bilo koji igrač koji ima više od 7 karata resursa, mora odabrati pola (zaokružiti na niže) i vratiti ih u banku.

Zlatni novčići



Veliki zlatni novčići vrijede 5, a mali vrijede 1. Do dva puta tokom svog kruga možete kupiti jedan resurs za 2 novčića. Novčiće možete razmijenjivati kao da su resursi, između igrača i sa bankom u omjeru 4: 1 (sa lukama 3: 1 i 2: 1) Novčići se ne računaju kao resursi i nemogu se oduzeti ili odbaciti kad se dobije rezultat „7“. Isto tako, nemogu biti uzeti ako se iskoristi karta razvoja „monopol“ (monopoly).

Događaji „Izdaja“ (treason) i „Intriga“ (intrigue)

Kada se riješava jedna od ovih karata događaja, barbari se miču sa određene obalne pločice i/ili se postavljaju se na nove obalne pločice. Barbar se nesmije postaviti na pločicu koja na sebi već ima 3 barbara. Ako se ovo dogodi na osvojenoj pločici (koja na sebi ima 3 barbara)
okrenite oznaku broja licem prema gore, i vratite sva naselja i gradove u normalan položaj. Pločica može opet proizvoditi resurse, a ti gradovi i naselja su funkcionalni i vrijede bodove.



Kraj igre

Igra zavtšava čim jedan igrač osvoji 12 bodova u svom krugu.

Moguće kombinacije

Ovaj scenario je moguće kombinirati sa bilo kojom drugom varijantom iz „Trgovaca i barbara“.

Kombinacija s „Catan za dvoje“ varijantom

1. Vitezovi neutralnih igrača sudjeluju u igri kao „strani vitezovi“ i mogu se slobodno koristiti od strane oba igrača. Kada igrač napravi svog prvog viteza, stavlja „stranog viteza“ na put uz pločicu dvorca. Tokom svog kruga prvo mičete svoje vitezove, a nakon toga „strane vitezove“. Jednom na ploči „strani vitezovi“ nemogu biti maknuti, čak ni nakon pobjede.
2. Kad sagradite svoje naselje, a potom i naselje neutralnog igrača, barbari napadaju dvaput. Prvo vaše naselje, zatim naselje neutralnog igrača.
3. Pošto nema pljačkaša, možete platiti oznake razmjene da bi ste pomaknuli barbara. Ako imate jednako ili manje bodova od svog protivnika, plaćate jednu oznaku razmjene, a ako imate više, onda plaćate dvije oznake razmjene.
4. Poslije pobjede, ako je potrebno, uzmite automatski vrijednost „3“ (kao da je bačena kockica i rezultat je „3“) za „strane vitezove“
5. Kao kompenzaciju za gubitak viteza, uzmite 2 zlatna novčića i jednu oznaku razmjene, umjesto 3 zlatna novčića.

Kombinacija sa „Catan karte događaja“ varijantom

Pošto se ne koriste karte „vitez“ i pljačkaš u ovom scenariju, sljedeći događaji imaju drugačije značenje:

- **Pljačkaš bježi (robber flees)**: Pošto se pljačkaš ne koristi, ovaj događaj se ne odigrava.
- **Pljačkaš napada (robber attacks)**: Igrač čiji je krug, može nasumce odabrati jednu kartu resursa od igrača po svom izboru. Isto tako, svaki igrač koji ima 7 ili više karata resursa mora pola (zaokruženo na niže) vratiti u banku.
- **Sukob (conflict)**: Ako samo jedan igrač ima najviše vitezova na ploči, može nasumce uzeti jednu kartu resursa od igrača po svom izboru.

Kada se kombinira sa varijantom „Nadglednik luke“ (harbormaster) ovaj scenarij bi se trebao igrati dok jedan igrač ne osvoji 13 bodova.

Trgovci i barbari

Trajanje igre...oko 90 min
Dodatni dijelovi:



O čemu se tu radi

Dvorac se obnavlja tako da može zasjati novim sjajem. Za to su potrebne staklene ploče za prozore kao i mramor za kipove u unutrašnjosti. Igrači imaju zadaću transportirati staklo i mramor do pločice s dvorcem, ko i opskrbljivati staklanu s pijeskom i kamenolom alatom. Svaka roba koja je trasnportirana do odredišta vam donosi zlato i bodove. Prvi igrač koji tokom svog kruga osvoji 13 bodova je pobjednik.
U igri su 3 nove pločice terena, koje služe kao „**pločice razmjene**“ (vidi sliku na sljedećoj stranici):

Pločica dvorca
Za obnovu dvorac treba mramor i staklo.
Proizvodi alat i pijesak (iz alatnice i rijeke)



Pločica kamenoloma
Kamenolom treba alat za rad.
Proizvodi mramor i pijesak (iz rijeke)

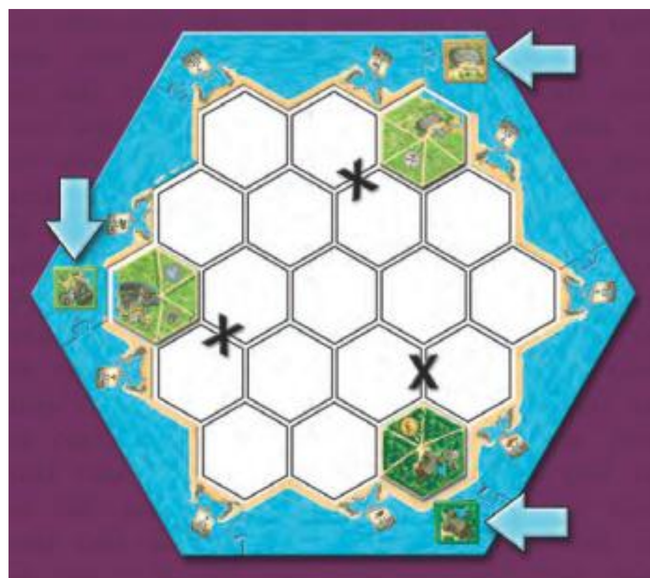


Pločica staklane
Staklana treba pijesak za rad.
Proizvodi staklo i alat (iz alatnice)



Posebna priprema

- Prvo sastavite okvir. Zamijenite dva dijela okvira iz osnovne igre (1-2 i 5-6) sa odgovarajućima iz ove ekspanzije.
- Zatim postavite **3 pločice razmjene** kao što je pokazano na ilustraciji gore desno. Strana s morem na svakoj pločici mora odgovarati sa morem na okviru. Nemojte koristiti sljedeće 3 pločice iz originalne igre: pločicu s pustinjom, 1 pašnjak i jedno polje. Te pločice izbacite iz igre.
- Ne postavljajte oznake s brojevima na 3 pločice razmjene. Izbacite oznake s brojevima „2“ i „12“ iz igre. **Ostale oznake brojeva** postavite kao što je određeno u originalnoj igri, ne koristeći oznake „2“(B) i „12“(H). Kada postavljate oznake, preskočite pločice razmjene.
- Posložite oznake robe u 3 kupa, sortirane po slikama na njihovoj pozadini (dvorac, kamenolom i staklana). Promješajte svaki kup i postavite ih licem prema dolje tako da se samo vidi slika građevine pored odgovarajuće pločice razmjene (strelice na ilustraciji gore desno)



- Svaki igrač će dobiti **5 karata kola s robom** čiji okvir odgovara boji tog igrača. Posložite karte licem prema dolje, tako da su pozadine karata po redu od 1 do 5. Okrenite svoju kartu sa brojem 1 i postavite ju pored kupa s ostalim kartama kola s robom (vidite ilustraciju). Sada je to vaša **aktivna** karta kola s robom.



- Postavite **3 barbara** na puteve označene crnim križićem na ilustraciji iznad.
- Koristite novih **25 karata razvoja** iz ove ekspanzije. One iz originalne igre nemojte uopće koristiti.
- Svaki igrač dobija **5 zlatnih novčića.**
- **Ne** koristite posebnu kartu **„najduža cesta“**
- **Ne** korisite **pljačkaša**

Postavljanje

Postavljate se normalno kao u originalnoj igri, osim što je vaše drugo naselje zamijenjeno gradom. I dalje dobijate samo jedan resurs za svaku pločicu s terenom koja je uz vaš grad. Kada ste postavili svoj grad, postavite i svoja kola do grada – ona se nalaze na križanju vašeg grada.

Igra

U načelu se primjenjuju standardna pravila iz osnovne igre. Izmjene pravila su opisane niže.

Pločice razmjene

Svaka od pločica razmjene ima „centralni trg“ sa građevinom. Četiri unutarnja puta vode do ovog „centralnog trga“. Za svaku pločicu razmjene se primjenjuju sljedeća pravila:

- Možete graditi ceste na unutrašnjim putevima koristeći normalna pravila.
- Nemožete graditi naselja na križanju „centralnog trga“ pločice razmjene(A).
- Nemožete graditi ceste na na tri puta pločice razmjene (B) koja graniče s morem.
- Možete graditi naselja/gradove na 4 zemljana križanja pločice razmjene; poštujući pravilo o razdaljini.

Primjer: *Plavi i crveni igrač su sagradili ceste na 3 od 4 unutrašnja puta pločice razmjene. Nikakvo naselje se nemože graditi na „centralnom trgu"(križanju)(A) i nikakva cesta se nemože graditi na 3 puta koja graniče s morem (B).*



Micanje

Nakon što završite razmjenu i gradnju u svom krugu, možete pomaknuti svoja kola. Primjenjuju se sljedeća pravila:

1. Micanje vaših kola

- Kola mičete po putevima od križanja do križanja (nemožete završiti micanje na putu). Za svaki put koji kola prijeđu košta 1 ili više MP(movement point).
- Bilo koja količina kola može završiti micanje na istom križanju
- Na početku igre sva kola imaju 4 MP koja možete koristiti tokom svog kruga. Tokom igre možete dodati još MP-a svojim kolima tako da unaprijedite svoja kola.
- Kada pomičete svoja kola po putu, cijena MP-a za micanje zavisi o sljedećim faktorima:
  - cijena od 2 MP po putu ako put nema cestu
  - cijena od 1 MP po putu ako put ima na sebi vašu cestu
  - cijena od 1 MP po putu ako put ima na sebi cestu drugog igrača, ali morate tom igraču platiti i 1 zlatni novčić po jednom putu
  - cijena MP-a po putu je podignuta za +2 ako je na putu barbar

  (vidite primjer dole)

Primjer: *Crvena kola imaju 4 MP-a. Mogu se micati (A) do dvorca koristeći 4 crvene ceste (4 MP-a) ili (B) do dvorca koristeći jedan put bez ceste (2 MP-a) i dvije plave ceste (još 2 MP-a), ali i plaćajući plavom igraču 2 zlatna novčića. Ili se mogu pomaknuti (C) prema crvenom naselju, koristeći dvije crvene ceste (2 MP-a) sa barbarom na njima (+2 MP-a).*



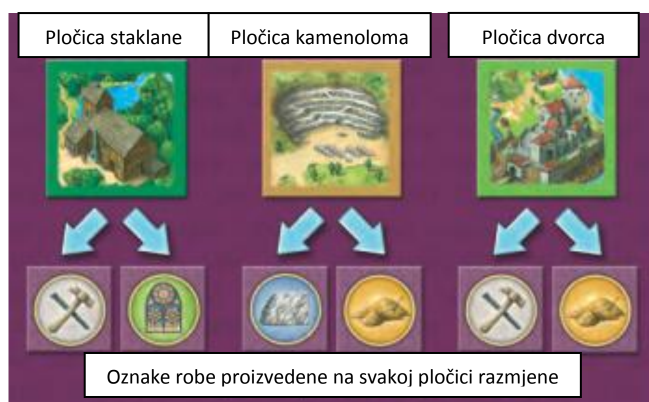
- Tokom svojeg kruga jednom (i samo jednom) možete platiti jedno žito da biste povećali domet svojih kola za +2 MP-a. To možete učiniti čak i ako ste već iskoristili dio ili sve MP-e na normalan način.
- Vaša kola mogu stati i završiti svoje micanje na bilo kojem križanju na kojem su se zaustavila. Nepotrošeni MP-i su izgubljeni.
- Vaša kola moraju stati i završiti svoje micanje ako dođu na „centralni trg" pločice razmjene.
- Ako nemate dovoljno MP-a da dosegnete neko križanje, vaša kola nesmiju ostati na putevima između križanja. Morate ih vratiti na prvo križanje koje možete doseći sa svojim MP-ima.

2. Izbor prve odredišne pločice razmjene

Kada prvi put pomakenete svoja kola, trebali bi ste odabrati pločicu razmjene prema kojima će se vaša kola kretati (početno odredište). Tu odluku može promijeniti po želji. Kada vaša kola dođu na „centralni trg" pločice razmjene, ne dobijate nikakav novac – jer nemate nikakvu oznaku robe koju bi dostavili. Ali zato dobijate gornju oznaku robe sa kupa te pločice. Okrenute oznaku robe licem prema gore da ju samo vi vidite da bi ste vidjeli koju robu ste dobili. Postoje 4 vrste robe:

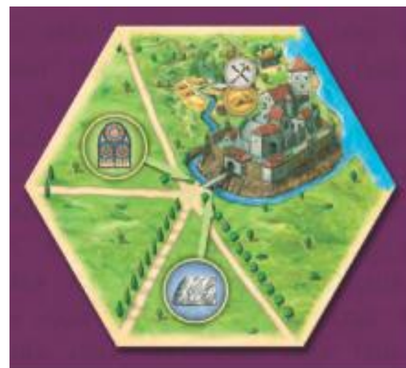


Svaka pločica razmjene proizvodi dvije različite vrste roba (vidi sliku dole)



U kasnijim krugovima morate micati svoja kola s robom prema pločicama razmjene gdje se ta roba može dostaviti. Želite dostaviti staklo i mramor u dvorac, alat u kamenolom i pijesal u staklanu. Na primjer, ako ste pločici staklane i dobili ste oznaku robe sa staklom, morate ju dostaviti u dvorac.

Igrač može obaviti samo jednu dostavu sa jednim kolima. Tek nakon što dovrši jednu dostavu može uzeti drugu oznaku robe, i napraviti drugu dostavu.



3. Dostvljanje robe

Kada vaša kola stanu na „centralni trg“ pločice razmjene, koja ima potražnju za robom koju nose vaša kola, morate dostaviti tu robu:

- Okrenite oznaku robe licem prema dolje (na stranu koja pokazuje građevinu). Oznaka vrijedi 1 bod.
- Zavisno od vaših kola s robom (vidi niže), osvajate između 1 i 5 zlatnih novčića.
- Uzmite i okrenite novu oznaku robe, kao što je navedeno prije. Ova oznaka određuje vaše novo odredište.

4. Unaprijeđenje vaših kola s robom

Vaša kola na ploči pokazuju gdje se kolona kola nalazi. Karakteristike vaših kola se pokazuju na trenutno **aktivnoj** karti kola s robom:



- MP vaših kola
- Koliko zlata osvajate kada dostavite robu
- Rezultat na kockici koji je potreban da odbijete barbare

***Primjer:** Vaša aktivna karta je pokazana gore, tako da imate 5 MP-a (A), osvajate 2 zlatna novčića kada dosta- vite robu (B)i trebate rezultat „6“ da odbijete barbare (C).*

Tokom razmjene i gradnje u vašem krugu, možete platiti resurse da bi ste unaprijedili vaša kola na sljedeću kartu:

- Platite resurse pokazane na gornjoj karti kupa „karata kola s robom“.
- Okrenite gornju kartu s kupa i postavite ju na vašu aktivnu „kartu kola s robom“. Sada je ta nova karta vaša aktivna „karta kola s robom“.
- Ako unaprijedite vaša kola tako da nema više „karata kola s robom“ u kupu, onda ste osvojili 1 bod.

5. Barbari

Barbari okupiraju puteve. Nemožete graditi ceste koje okupiraju barbari. Samo jedan barbar može okupirati jedan put.

a) Micanje pored barbara

Kada mičete svoja kola po putu (s cestom ili bez ceste) plačate 2 MP-a više nego inače (npr. Put bez ceste + barbar = 4 MP-a; put s cestom + barbar = 3 MP-a). Ako nemate dovoljno MP-a da biste prošli pored barbara, ili stajete na zadnjem križanju prije barbara i gubite ostatak MP-a, ili se mičete u drugom smjeru.

b) Odbijanje barbara

Ako bar jednom unaprijedite vaša kola, možete pokušati odbiti barbare:

- Pauzirajte vaša kola u pokretu na križanju prije barbara
- Bacite jednu kockicu
- Ako je rezultat koji ste dobili na kockici prikazan na vašoj aktivnoj karti kola s robom, možete pomaknuti barbara na bilo koji put koji već nije zauzet barbarom.
- Bez obzira dali ste otjerali barbara ili ne, nastavljate micanje svojih kola koristeći preostale MP-e. Kada otjerate barbara, ne kradete kartu resursa od drugih igrača.
- Tokom svog kruga, jednog barbara možete samo jednom probati otjerati.

6. Bačen je rezultat „7“

Kada dobijete rezultat za proizvodnju „7“ na kockicama, morate pomaknuti jednog barbara na bilo koji drugi put koji već nije zauzet drugim barbarom. Ako pomaknete barbara na put na kojem se nalazi cesta, od vlasnika ceste možete povući jednu kartu resursa (ne zlatne novčiće).
U dodatku, svaki igrač koji ima 7 ili više karata resursa mora odbaciti pola (zaokruženo na niže) i vratiti ih u banku.

7. Bačeni su rezultati „2“ ili „12“

Kada bacite rezultate na kockici „2“ ili „12“, bacite kockice ponovo dok ne dobijete neki drugi rezultat.

8. Zlatni novčići

Veliki zlatni novčići vrijede 5, a mali 1. Zlato je važno jer se njime služi da bi se plaćao prolaz cestama drugih igrača. U dodatku, do dva puta tokom svog kruga možete kupiti resurs po svom izboru za 2 zlatna novčića
Možete razmjenjivati zlatne novčiće kao da su resursi sa drugim igračima ili bankom u omjeru 4:1 (ili ako imate luku 3: 1 ili 2: 1). Novčići se ne računaju kao resu-
rsi i nemogu se oduzeti ili odbaciti kad se dobije rezultat „7“. Isto tako, nemogu biti uzeti ako se iskoristi karta razvoja „monopol“ (monopoly).

Kraj igre

Igra zavtšava čim jedan igrač osvoji 13 bodova u svom krugu.

Moguće kombinacije

Ovaj scenario je moguće kombinirati sa bilo kojom drugom varijantom i scenariom iz „Trgovaca i barbara“.

Kombinacija s „Catan za dvoje“ varijantom

- Vratite u banku pola (zaokrženo na više) novčića koje ste paltili za korištenje cesta neutrlnih igrača kada mičete svoja kola, a drugu polovicu dajte drugom igraču.
- Pošto se pljačkaš ne koristi, možete platiti oznaku razmjene da biste pomakli barbara na bilo koji put/cestu koja već nije zauzeta drugim barbarom
- Kada sagradite naselje uz pločicu razmjene, uzimate jednu oznaku razmjene. (isto vrijedi i za fazu postavljanja).

Kombinacija sa „Catan karte događaja“ varijantom

Pošto se ne koriste karte „vitez“ i pljačkaš u ovom scenariju, sljedeći događaji imaju drugačije značenje:

- **Pljačkaš bježi (robber flees)**: Pošto se pljačkaš ne koristi, ovaj događaj se ne odigrava.
- **Pljačkaš napada (robber attacks)**: Kada dobijete rezultat za proizvodnju „7“ na kockicama, morate pomaknuti jednog barbara na bilo koji drugi put koji već nije zauzet drugim barbarom. Ako pomaknete barbara na put na kojem se nalazi cesta, od vlasnika ceste možete povući jednu kartu resursa (ne zlatne novčiće).
U dodatku, svaki igrač koji ima 7 ili više karata resursa

mora odbaciti pola (zaokruženo na niže) i vratiti ih u banku.

- **Potres (earthquake)**: Micanje vaših kola po cesti košta 2 MP-a isto kao na običnom putu bez ceste.

Kada se kombinira sa varijantom „Nadglednik luke“ (harbormaster) ovaj scenarij bi se trebao igrati dok jedan igrač ne osvoji 14 bodova.



Core Catan Games

- *The Settlers of Catan®*
- *The Settlers of Catan Travel Edition®*
- *Catan Card Game®*
- *Catan Dice Game®*
- *The Starfarers of Catan®*
- *Starship Catan®*
- *The Kids of Catan®*



Game Expansions*

- *Catan: Seafarers®*
- *Catan: Cities & Knights®*
- *Catan: Traders & Barbarians™*
- *Catan Card Game Expansion Set®*

5-6 Player Extensions*

- *The Settlers of Catan® 5-6 Player Extension*
- *Catan: Seafarers® 5-6 Player Extension*
- *Catan: Cities & Knights® 5-6 Player Extension*
- *The Starfarers of Catan® 5-6 Player Extension*

Catan Histories™

- *The Settlers of the Stone Age™*
- *Struggle for Rome™*

Catan Adventures™

- *Candamir: The First Settlers™*
- *Elasund: The First City™*

**All supplements require core game.*